

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Pengertian Judul

Taman merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan taman dapat dibagi dalam taman alami dan taman buatan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Taman>, diunggah September 2011)

Taman Pintar adalah tempat wisata yang bisa dijadikan tempat untuk belajar dan mengetahui lebih banyak mengenai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dan sebagai salah satu penunjang aktivitas anak, yang terbagi dalam beberapa aktivitas di dalamnya. Dengan adanya Taman Pintar anak diharapkan dapat belajar sambil bermain. Selain itu anak juga dapat Ilmu pengetahuan dan Teknologi di dalamnya, dan dapat mengenal luas apa saja yang ada di dalam bumi ini dan bagaimana sejarahnya.

I.2 Latar Belakang

I.2.1 Latar Belakang Ekstensi Proyek

Pembelajaran melalui cara interaktif dan menghibur adalah salah satu cara menyampaikan ilmu pengetahuan pada anak – anak yang cukup diminati. Salah satunya dengan mengadakan atau menciptakan sebuah inovasi seperti Taman Pintar, yang di desain dengan cara yang menarik, salah satu cara agar anak – anak dapat tertarik dengan cara mendesain Taman Pintar semenarik mungkin.

Anak – anak pada usia pra-sekolah dan sekolah dasar lebih dapat menangkap hal – hal dan wawasan baru melalui pengalaman dan interaksi langsung, karena itu pendidikan yang berbasis alat peraga merupakan

salah satu pilihan dalam mempelajari ilmu pengetahuan karena sifatnya tidak pasif tetapi melibatkan interaksi dari pengguna.

Alat peraga pun dapat terus berkembang menyesuaikan dengan ilmu pengetahuan, dalam hal ini bangunan taman pintar diharapkan bukan hanya menjadi wadah melainkan juga dapat menjadi bagian dari interaksi antara pengguna dan ilmu pengetahuan.

Kota Solo terkenal dengan budaya – budaya yang dimilikinya. Banyak budaya di dalamnya seperti batik, wayang kulit, wayang orang, ketoprak, sendratari, tari – tarian tradisional. Solo juga terkenal dengan adanya event – event pada tiap tahunnya, seperti adanya acara SBC, SIEM, dan SIPA. Ketiga event ini sangat dikenal oleh masyarakat dan wisatawan mancanegara maupun dalam negeri. SBC (Solo Batik Carnival) adalah pementasan batik di sepanjang Jl. Slamet Riyadi, SIEM (Solo International Ethnic Music) penampilan musik – musik dari dunia International dan dipertunjukkan kepada masyarakat maupun wisatawan, dan SIPA (Solo International Performing Art, sebuah pentas seni pertunjukan yang mempertontonkan kekayaan pusaka non-bendawi, tak hanya dari Solo, tetapi juga dari daerah – daerah lain di Indonesia serta dari mancanegara. ([wawancara dengan salah satu staff Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surakarta ; Brosur Calender of Cultural event solo 2012](#))

Pemerintah Kota Solo pada saat ini sedang ingin mengembangkan dan memperkenalkan budaya mereka kepada seluruh Indonesia, tidak hanya di Indonesia saja tetapi sampai ke luar negeri. Banyak pula para pengunjung dari seluruh Indonesia maupun wisatawan. ([Wawancara dengan salah satu Staff Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Solo](#))

Kota Solo juga memiliki sarana rekreasi, tetapi sarana rekreasi yang ada masih sangat minim sekali, sedangkan sarana rekreasi yang mendidik dan ilmu pengetahuan seperti Taman Pintar belum ada, maka diperlukan untuk menunjang kreatifitas anak sejak dini. Dengan adanya Taman Pitar di Kota Solo, anak – anak usia dini, tidak hanya belajar disekolah, tetapi juga dapat belajar sambil bermain.

Para pengunjung Kota Solo pun, tidak hanya melihat budaya – budaya tersebut, tetapi juga dapat berkunjung ke tempat – tempat rekreasi yang ada, salah satunya Taman Pintar. Data Pengunjung pada tiap tahunnya di Kota Solo ini meningkat, dari tahun ke tahun sampai tahun 2012 meningkat sekitar 30–4%. Setiap ada event di Kota Solo, wisatawan luar maupun dalam sangat antusias datang mengunjungi kota ini. Data para pengunjung didapatkan dari jumlah tamu yang menginap di hotel. ([Data Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Solo](#))

Tabel 1.1 Data Jumlah Tamu Menginap di Hotel Di Kota Surakarta Tahun 2011

No	Klasifikasi Hotel	Jumlah Hotel	Jumlah	
			Asing	Domestik
1	Bintang 5	1	2156	22.115
2	Bintang 4	5	16.621	205.578
3	Bintang 3	8	2.691	155.804
4	Bintang 2	6	1.986	53.955
5	Bintang 1	4	306	25.279
6	Melati 3	-	-	-
7	Melati 2	110	726	699.412
8	Melati 1	-	-	63.015

([Data Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Solo](#))

Berikut daftar wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara yang berkunjung ke objek wisata di Surakarta.

Tabel 1.2 Data Banyaknya Pengunjung Objek Wisata di Kota Solo

Objek Wisata	2009		2010		2011	
	Wisma n	Wisnus	Wisma n	Wisnus	Wisma n	Wisnus
Kraton Surakarta	5.205	123.867	3.516	30.767	1.201	30.882

Mangkunegara n	15.791	36.104	18.231	19.978	23.502	17.731
Radya Pustaka	1.360	9.191	1.007	16.244	2.575	1.412
Taman Sriwedari	-	-	336	65.989	546	79.876
W.O Sriwedari	278	14.449	264	17.138	311	20.874
THR Sriwedari	76	403.10 7	91	329.88 9	31	334.41 8
Museum Batik	801	30.238	1.026	8.824	1.826	15.094
Taman Satwataru	-	-	-	295.54 6	-	327.11 4
Taman Balekambang	-	-	363	273.22 9	1.447	935.49 4

Dalam kurun waktu 2009 – 2011 kunjungan wisatawan ke boyek – obyek wisata di Solo mengalami peningkatan yang cukup berarti. Bahkan kunjungan wisatawan mancanegara terlihat cukup meningkat tajam. ([Buku : Surakarta dalam angka 2011, Badan Pusat Statistik Kota Surakarta; hal. 217](#))

Banyak taman – taman di Kota Solo, seperti Taman Balekambang, Taman Sriwedari, Taman Sekartaji, dan ada pula Taman Satwa Jurug. Taman Balekambang dan Taman Sriwedari adalah salah satu taman yang sering didatangi oleh pengunjung wisatawan luar maupun dalam negeri. Tetapi, taman – taman tersebut kurang memadai. Taman – taman tersebut terlihat sangat kotor dan sangat tidak terawat. ([Hasil Survey](#))

Kota Surakarta merupakan salah satu kota besar di wilayah Jawa Tengah. Dengan mengusung slogan *"Solo The Spirit of Java"* bukan suatu yang berlebihan, karena kota ini mampu menjadi *Trend Setter* bagi kota/kabupaten lainnya, terutama di sekitar kota Solo.

**Tabel 1.3 Jumlah Penduduk Kota Surakarta Menurut Kecamatan
Tahun 2011**

Kecamatan	Laki – Laki	Perempuan	Penduduk
Laweyan	54.834	56.933	111.767
Serengan	31.239	32.252	63.491
Pasar Kliwon	43.799	45.365	89.164
Jebres	72.286	73.417	145.703
Banjarsari	88.287	89.698	177.985
Kota Surakarta	290.445	297.665	588.110

(Buku : STATISTIK DAERAH KOTA SURAKARTA TAHUN 2011; BPS
SURAKARTA)

Pendidikan yang ada merupakan sarana menggali Sumber Daya Manusia yang berkualitas. SDM ini merupakan potensi yang sangat besar untuk meningkatkan perekonomian yang berbasis pendidikan tinggi. Sarana pendidikan yang ada, sisa atau mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan ada juga yang berasal dari daerah lain.

Tabel 1.4 Tabel Data Angka Pendidikan di Kota Surakarta

Umur	2009	2010	2011
SD	9344	9343	9109
SLTP	7008	6875	7800
SLTA	6812	5259	6637
Perguruan Tinggi	3208	2708	2624

(Buku : STATISTIK DAERAH KOTA SURAKARTA TAHUN 2012; BPS
SURAKARTA)

Dari data di atas yang diperoleh, diperlukan fasilitas seperti Taman Pintar, untuk meningkatkan pendidikan non-formal. Taman Pintar dapat menaikkan tingkat pendidikan dan anak – anak tertarik untuk belajar.

I.2.2 Latar Belakang Permasalahan

Merancang suatu bangunan, terkadang perancang kurang memperhatikan keselarasan material bangunan dengan lingkungan. Keselarasan yang menerapkan konsep dengan bangunan yang akan dibangun. Oleh karena itu, keselarasan dalam merancang bangunan sangat penting. Karena dengan keselarasan yang ada, penggunaan suatu bangunan itu akan merasa nyaman dan memahami suatu konsep dalam bangunan itu.

Selain itu, tampilan bangunan yang menarik adalah hal utama yang selalu diinginkan oleh seorang arsitek dalam merancang suatu bangunan yang diciptakannya. Selain sekedar tampilan yang fungsional tema dari suatu bangunan juga sangat penting karena harus ada keterkaitan antara tema dan fungsi bangunan. Kata lain, arsitektur adalah berbahasa dengan ruang dan gatra dengan garis dan bidang, dengan bahan dan material, dan suasana lingkungan yang nyaman dan harus diolah sesuai dengan fungsi dasar bangunan.

Perkembangan zaman yang sangat cepat ini, cara belajar seorang anak maupun seorang dewasa, tidak hanya duduk dan mendengarkan. Tetapi, mereka juga dapat berinteraksi secara langsung dan mempraktekkan apa yang mereka pelajari dengan kata lain, mereka belajar sambil bermain. Salah satu yang dapat mengembangkan pikiran mereka, dengan cara berfikir kreatif dan berimajinatif dengan dunia mereka sendiri.

Layanan Taman Pintar ini, bertugas untuk meningkatkan anak – anak dalam belajar untuk dapat memperkaya wawasan dalam pendidikan, kreatifitas dan karakter anak. Karena, di Taman pintar ini anak dapat belajar sambil bermain. Selain itu, Taman Pintar ini juga berfungsi sebagai sarana pendidikan belajar dan dapat membantu anak untuk dapat berfikir lebih cepat dan kreatif.

Kreativitas berasal dari kata dasar kreatif yang memiliki akar kata *to create* yang artinya mencipta. Banyak penjelasan tentang kreativitas tersebut. Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan

gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. (www.wikipedia.org/kreativitas-anak). Apabila tingkat kreativitas tiap orang berbeda, itu dikarenakan terjadinya hambatan, dan yang harus dilakukan adalah menghilangkan hambatan-hambatan dalam pengembangan kreativitas, sehingga kreativitas dapat terus berkembang secara normal dan utuh.

Sistem belajar dibutuhkan banyak sekali faktor untuk mendukung pembelajaran baik materi, pengajar, teknik-teknik penyampaian. Ada hal yang paling mendasar dalam proses pendidikan terlebih lagi untuk pendidikan anak sekolah dasar (SD), yaitu suasana yang nyaman.

Menciptakan suasana *kondusif* dan suasana *imajinatif* menjadi pilihan dalam Taman Pintar ini. Suasana *kondusif* yang dimaksudkan adalah suasana yang dapat membuat nyaman bagi para pengunjung yang dapat membantu proses belajar dan bermain. Sedangkan, suasana *imajinatif* adalah suasana dimana seorang anak dapat berfikir di dalam pikirannya untuk berimajinasi dan mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, didengar, dan dirasakan. Selain itu, dengan berimajinasi seorang anak dapat mengembangkan sesuatu yang sederhana menjadi lebih bernilai di dalam pikiran mereka.

Yang harus diperhatikan dalam penataan ruang yang dapat menciptakan suasana yang kondusif adalah :

1. Keleluasan dalam Pandangan

Keleluasan artinya penempatan dan penataan barang – barang di dalam ruang tidak mengganggu aktivitas anak.

2. Mudah Dicapai

Ruang penempatan alat-alat yang akan dicapai oleh anak-anak mudah dijangkau dan tidak mempersulit untuk mengambil.

3. Fleksibel

Alat-alat peraga yang ada di dalam Taman Pintar ini, mudah digunakan untuk anak-anak.

4. Kenyamanan

Kenyamanan ini, berhubungan dengan suhu ruangan, cahaya, suara, dan sirkulasi untuk berjalan dan berinteraksi.

5. Keamanan

Ruang atau tempat peraga harus dapat memberikan keamanan bagi anak-anak dalam memperagakan alat-alat peraga dan tidak membahayakan mereka. Meja yang tidak berujung lancip, agar anak-anak tidak tergores, lantai yang tidak licin agar anak-anak tidak terpeleset. Menggunakan bahan-bahan yang tidak melukai anak-anak maupun pengujung.

6. Keindahan

Keindahan yang dimaksudkan adalah menciptakan suasana indah di dalam suatu ruangan yang berfungsi sebagai suasana yang kondusif bagi kegiatan belajar. Suasana yang indah di dalam ruangan dapat diciptakan dengan warna-warna dinding yang cerah, yang menggairahkan serta penataan ruang yang nyaman.

Yang harus diperhatikan dalam penataan ruang anak agar dapat menciptakan suasana yang imajinatif :

1. Bentuk

Anak memang harus dikenalkan dengan bentuk-bentuk yang menekankan pada auditory, visual dan memori. Pengenalan ketiga hal tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan intelektual anak.

2. Warna

Warna bagi anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal dan mengingat. Dengan pengenalan warna, bisa mengembangkan kecerdasan dan imajinasi anak. Pengenalan warna kepada anak erat kaitannya dengan pengasahan kemampuan imajinatif.

Taman Pintar ini diharapkan menjadi wahana belajar anak dan dapat membantu pembelajaran di dalam pendidikan. Selain itu, dapat

meningkatkan cara berfikir anak untuk dapat mengasah kemampuan anak – anak dalam belajar dan imajinasi mereka dalam berfikir dan bermain.

Dari penjelasan di atas, bangunan Taman Pintar harus dapat didesain sedemikian rupa agar suasana yang diinginkan dapat dirasakan oleh pengunjung.

Bangunan Taman Pintar ini, merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat belajar dan bermain. Dan dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan mempunyai ciri khas yang berbeda dari bangunan lainnya, banyak yang dapat dilakukan oleh perancang agar mendapatkan desain bangunan yang sesuai. Salah satu cara yang dilakukan dalam membangun oleh seorang perancang, dapat menggunakan Arsitektur Metafora yang menciptakan suasana imajinatif, kondusif, dan menyenangkan.

Pendekatan lain yang di dapat dari mendesain bangunan Taman Pintar ini adalah, menata tata ruang dalam dengan menggunakan konsep warna yang dapat membantu daya imajinasi dan meningkatkan kreatifitas anak-anak.

Arsitektur Metafora mengumpamakan sebuah arsitektur sebagai sesuatu yang lain telah membuat arsitektur tersebut memiliki makna dan ciri khas yang membuatnya berbeda dengan arsitektur lainnya.

Pengguna Arsitektur Metafora dapat saja mengimajinasikan apa yang ada di pikirannya dan dituangkan ke dalam desain bangunan yang akan di desain. Melalui Metafora, imajinasi perancang dapat dikembangkan bahkan membantu untuk memperdalam daya imajinasi seseorang. (Antoniades, Anthony C. 1992) Selain itu dengan menggunakan Arsitektur Metafora, juga dapat mengembangkan imajinatif bagi anak-anak.

I.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana merancang bangunan Taman Pintar dengan mengolah tata ruang luar yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dengan menggunakan konsep metafora?

I.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan Umum

Memperkenalkan bangunan Taman Pintar kepada seluruh masyarakat Kota Surakarta sebagai salah satu taman rekreasi dan belajar anak.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Memperkenalkan bangunan Taman pintar sebagai wahana belajar anak.
2. Mendidik anak – anak usia dini dengan cara yang berbeda, yang dapat mudah diterima oleh anak – anak.
3. Memberikan pendidikan kepada anak usia dini, di luar pendidikan formal yang kreatif dan imajinatif.

1.4.3 Sasaran dan Lingkup Pelayanan

Sasaran yang didapat dalam membangun Taman Pintar ini adalah, memajukan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi kepada anak usia dini. Selain itu menciptakan sistem belajar yang berbeda. Lingkup pelayanan adalah anak-anak usia dini, pra sekolah, anak sekolah dan orang dewasa.

1.5 Lingkup Studi

1.5.1 Materi Studi

- Ruang Lingkup *Spatial*

Lingkup spatial itu adalah batasan wilayah penelitian yang dilaksanakan. Batasan fisik pada desain pembangunan Taman Pintar ini adalah di sekitar Jalan Slamet Riyadi, yang menjadi pusat kota Solo.

- Ruang Lingkup Substansial
Pembahasan dititikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, dengan melihat keberadaan bangunan Taman Pintar..
- Ruang Lingkup Temporal
Lingkup temporal atau jangkauan pelaksanaan pembahasan dalam penulisan ini yaitu mulai tahun 2011 sampai dengan tahun 2012.

1.6 Metode Studi

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu dengan pengumpulan data-data primer dan sekunder kemudian dijelaskan dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan.

a. Metode Pengamatan Langsung, melalui dua cara yaitu :

1. Wawancara

Dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan melakukan wawancara pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, masyarakat Solo, terutama sekolah – sekolah yang merupakan latar belakang dari pendidikan. Selain itu, juga melakukan wawancara kepada pengunjung – pengunjung kota Solo.

2. Observasi

Dilakukan dengan cara mengamati secara langsung perkembangan pendidikan di kota Solo, peningkatan pengunjung pada event – event tertentu, serta antusias penduduk atau masyarakat kota Solo dan antusias para pengunjung.

3. Studi Literatur

Dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan obyek studi berupa teori, konsep atau standar perencanaan yang digunakan dalam penyusunan program.

4. Observasi obyek

Melakukan pengamatan langsung terhadap obyek serupa yang kemudian dijadikan sebagai bahan komparasi untuk penyusunan Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

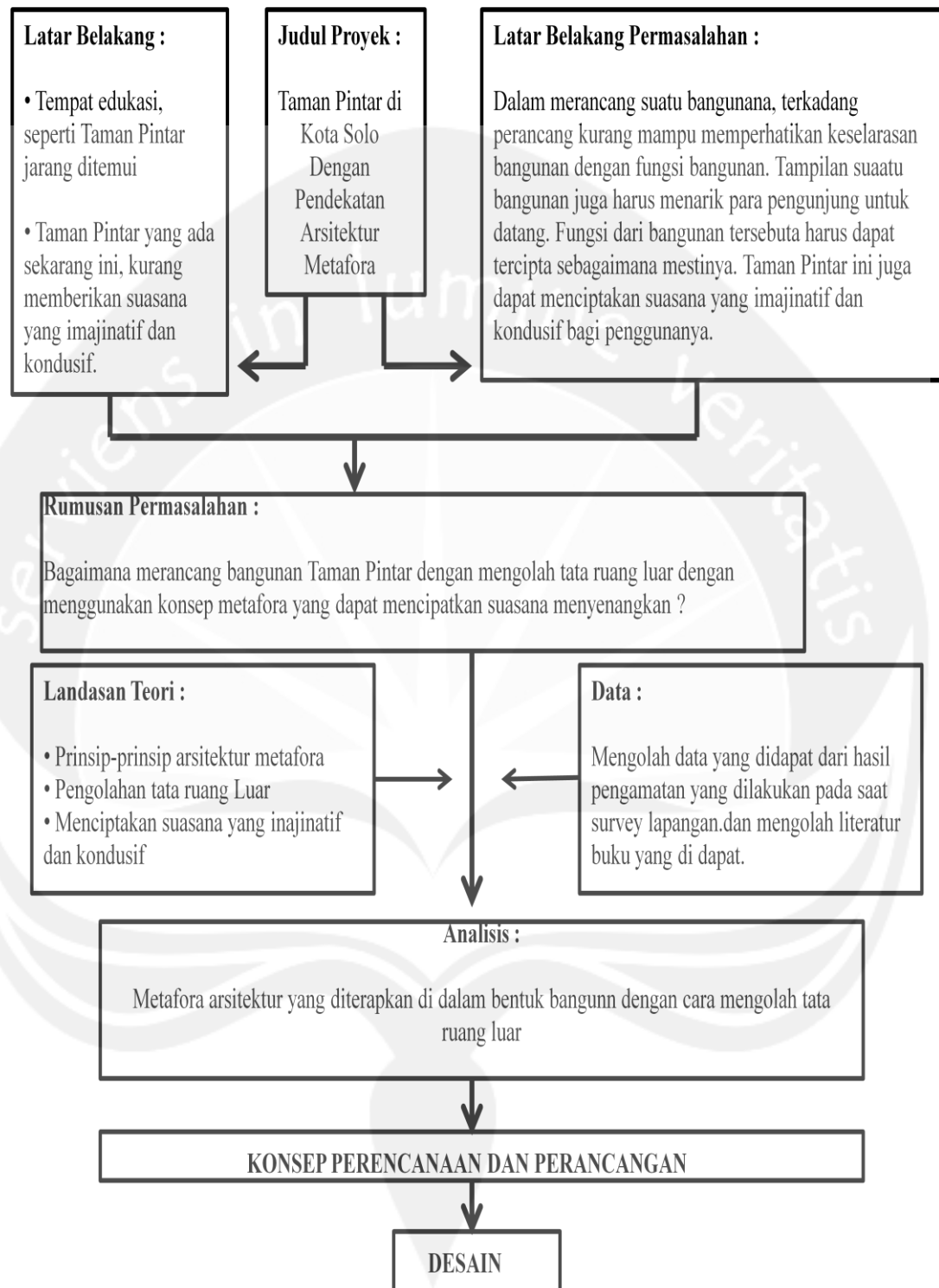
a. Metode Pengamatan Tidak Langsung

Pengumpulan data ini dilakukan dengan mempelajari dan memahami data-data yang didapatkan dari Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kota Solo.

b. Menganalisis Data

Setelah mengumpulkan data dan melakukan observasi serta wawancara, mulai melakukan untuk menganalisis semua pengamatan yang telah di dapat. Menjelaskan studi kasus yang akan dikerjakan.

1.7 Alur Pikir



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup studi, metode studi, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN TAMAN PINTAR

Membahas mengenai Taman Pintar, tentang pengertian, fungsi, pendekatan obyek studi, dan hal-hal yang berkaitan dengan Taman Pintar dan anak - anak.

BAB III TINJAUAN METAFORA ARSITEKTUR

Berisi tentang tinjauan serta konsep Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dari desain Taman Pintar dengan konsep metafora arsitektur yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, imjinatif dan kondusif.

BAB IV TINJAUAN KAWASAN

Berisi tentang tinjauan kota solo dan lokasi yang akan di bangun Taman Pintar ini. Minat para pengunjung. Mengetahui batasan – batasan wilayah yang ada, peraturan – peraturan daerah setempat.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN PINTAR DI KOTA SOLO

Menganalisis data – data yang sudah di dapat dan menjelaskan studi kasus yang dikerjakan.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN PINTAR DI KOTA SOLO

Berisi tentang perencanaan dan perancangan untuk membangun Taman Pintar di Kota Solo, batasan dan anggapan dalam perencanaan dan perancangan bangunan.